

ВИВЧЕННЯ MS PUBLISHER З ВИКОРИСТАННЯМ ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

Усата О.Ю., Сікора Я.Б.

Анотація. У статті розглядається поняття особистісно орієнтованих технологій навчання, різні підходи до їх визначення і класифікації. Детальніше описано проектну технологію, особливості її використання під час вивчення MS Publisher. Наведені інструкції до серії занять з вивчення зазначеного додатка Microsoft Office.

Ключові слова: особистісно орієнтовані технології, проектна технологія.



Основними пріоритетами сучасної системи освіти є надання молоді можливості співвідносити різні точки зору, різні позиції, формулювати й аргументувати власну точку зору, спираючись на знання фактів, законів, закономірностей науки, на власні спостереження, свій і чужий досвід. Аналізуючи дослідження і практичний досвід викладання інформатики, можна стверджувати, що для процесу навчання інформатики природними є принципи особистісно орієнтованого підходу до навчання: спрямованість на особистісний розвиток і саморозвиток учня, особистісно-діяльнісний підхід до навчання, індивідуалізація і диференціація навчання, надання кожному учневі можливості проектування власної траєкторії самонавчання тощо, тому володіння вчителем інформатики особистісно орієнтованими загальноосвітніми технологіями значно впливає на рівень його професійності.

Проаналізувавши психолого-педагогічні наукові джерела, особистісно орієнтовані технології навчання, можна визначити як цілеспрямовану взаємодію суб'єктів навчального процесу з метою формування творчої особистості як студента, так і викладача, відкритої для сприйняття нового досвіду, здатної до адаптації, самовдосконалення й самореалізації в різноманітних освітніх і життєвих ситуаціях.

Результатом ефективного впровадження особистісно орієнтованих технологій у навчально-виховний процес ми вважаємо готовність особистості учня (студента), відкритої для сприйняття нового досвіду, здатної зробити усвідомлений вибір у різноманітних не тільки освітніх, а й життєвих ситуаціях в умовах швидких суспільно-політичних і науково-технологічних змін у сучасному світі.

Спираючись на дослідження сучасних науковців О.Пехоти [1], Є.Полат [2], Т.Тихонові [3], різні підходи до визначення і класифікації особистісно орієнтованих технологій і власний досвід, ми вважаємо, що до особистісно орієнтованих технологій, які використовуються в процесі вивчення інформатики, слід віднести такі: модульні (модульно-розвивальні, блочно-модульні, модульно-рейтингові та інші), проблемні (створення проблемної ситуації, протиріч, «відтягнута відгадка» й інші), проектні (за кількістю учасників) за типом діяльності: дослідницько-пошукові, творчі, ознайомлювально-інформаційні; за предмет-

но-змістовим характером: внутріпредметні, міжпредметні, загальношкільні; за тривалістю: короткочасні, середньотривалі, довгострокові, групові (робота в мікрогрупах, у парах, у змінних трійках, у парах із подальшим об'єднанням), ігрові (ділові, рольові, ситуаційно-рольові тощо) та інші наповнені змістом особистісно орієнтовані технології.

Актуальність проектної технології в наші дні обумовлюється насамперед необхідністю розуміти зміст і призначення своєї роботи, самостійно ставити професійні цілі й задачі, продумувати засоби їх здійснення й багато чого іншого, що входить до змісту проекту.

У наш час метод проектів усе частіше й частіше науковці розглядають як систему навчання, за якої учні здобувають знання й уміння в процесі планування й виконання поступово ускладнених практичних завдань — проектів.

Під цілями проектного навчання розуміють такі:

1. Сприяти підвищенню особистої впевненості кожного учасника проектного навчання, його самореалізації й рефлексії. Зазначене стає можливим: через проживання «ситуації успіху» (на занятті або поза ним) не на словах, а в справі відчувати себе значимим, потрібним, успішним, спроможним переборювати різноманітні проблемні ситуації через усвідомлення себе, своїх можливостей, свого внеску, а також особистісного зростання в процесі виконання проектного завдання.

2. Розвивати усвідомлення значущості колективної роботи для одержання результату, ролі співробітництва, спільної діяльності в процесі виконання творчих завдань; надихати на розвиток комунікабельності. Як відомо з практики, у будь-якій сфері життєдіяльності соціально важливим є уміння не тільки висловити свою точку зору, свій підхід до розв'язання проблеми, але й вислухати і зрозуміти інший, і, у випадку незгоди, уміти конструктивно (тобто з бажанням використовувати позитив, а не зруйнувати) критикувати альтернативний підхід для того, щоб у результаті знайти рішення, що синтезує, утримує позитиви кожної пропозиції.

3. Розвивати дослідницькі вміння (аналізувати проблемну ситуацію, виявляти проблеми, здійснювати добір необхідної інформації з літератури, мережі Інтернет проводити спостереження практичних ситуацій, фіксувати й аналізувати їхні результати, буду-

вати гіпотези, здійснювати їх перевірку, узагальнювати, робити висновки).

Застосування проектного навчання можливе не тільки у вигляді великих комплексних проектів, але й під час засвоєння окремих тем курсу. Важливо розуміти різницю задач, що стоять перед студентом (учнем) і педагогом, на етапах підготовки і виконання проектного завдання. Для першого важливо одержання готового продукту, а другому потрібно, щоб під час виконання проектного завдання були опановані ті чи інші комп'ютерні засоби, прийоми роботи. Тому для педагога проектне завдання — це, по суті, набір засобів, які потрібно засвоїти [4].

Досвід використання проектного підходу показав, що він є невід'ємним як у вивченні шкільного курсу інформатики, так і різних дисциплін спеціальності «Інформатика» і дозволяє:

- організувати не вивчення комп'ютерних технологій, а їх засвоєння в процесі практичного використання комп'ютера;
- формувати навички самостійного оволодіння незнайомими комп'ютерними засобами;
- реалізувати самостійний вибір зручного для нього стилю вивчення тем або прийомів роботи.

У процесі виконання проекту можна виділити кілька етапів (рис. 1).

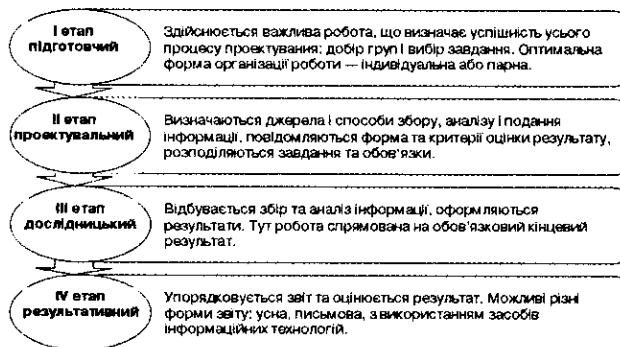


Рис. 1

Навчальне проектування орієнтоване перш за все на самостійну діяльність учнів — індивідуальну, парну або групову, яку учні виконують протягом визначеного відрізка часу. Метод проектів тісно пов'язаний з іншими особистісно орієнтованими технологіями.

Технологія проектування передбачає розв'язок будь-якої проблеми, яка передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, засобів навчання, а, з іншого, — інтегрування знань, умінь з різних галузей науки, техніки, творчості.

Результати виконання проектів повинні бути «відчутні»: якщо це теоретична проблема, то конкретне її рішення, якщо практична — конкретний результат, готовий до впровадження. Проектна технологія передбачає використання суб'єктами навчально-виховного процесу сукупності дослідницьких, пошукових, творчих за своєю суттю методів, прийомів, засобів.

Метою навчального проектування є створення педагогом під час освітнього процесу таких умов, за яких його результатом є індивідуальний досвід проектної діяльності студента (учня).

На практиці пропонуємо використання проектно-технології як підсумкової модульної роботи з ви-

вчення деяких програм пакета MS Office, у межах опанування Microsoft Publisher, для студентів першого курсу. Цю розробку можна застосовувати як серію занять, так і як самостійну контрольну роботу, під час якої студенти повинні самостійно, за інструкцією наданою викладачем, ознайомитися з програмою й виконати безпосередні завдання. Залежно від рівня володіння комп'ютерними й інформаційними технологіями і спеціальності робота може виконуватись індивідуально та в парах, мікрогрупах.

Серія занять. На першому занятті аргументується ознайомлення з Microsoft Publisher для практичного використання в майбутній професійній діяльності й навчанні в університеті; повідомляється кількість аудиторних годин для роботи над проектом, навантаження на кожне заняття і термін здачі (деяка частина роботи повинна виконуватись в час, визначений для самостійної підготовки); розподіляються групи по 3–4 студенти й вибираються завдання (враховуючи дружні стосунки і зацікавленість завданнями); виконується практична робота для ознайомлення з Microsoft Publisher, інструкція до якої розроблена як у звичайному вигляді, так і у вигляді електронної презентації.

Ми намагаємося врахувати інтереси, дібрати посилені завдання. Ще на початку занять студенти знали, що необхідно буде застосовувати всі набуті знання, уміння й навички, здобуті в останньому модулі, розробляючи проект. Орієнтуючи їх на результат, ми, як зразок, демонструємо декілька готових проектів.

Наприклад, на гуманітарних спеціальностях заняття співпадають з передноворічним періодом, студенти, уявивши себе вчителями, вихователями, повинні підготувати бюлетень, запрошення, привітання, святково оформлений конверт до свят: св. Миколая, Новий рік, Різдво та інші (можливі інші теми запропоновані студентами).

Так, на рис. 2 показано першу сторінку бюлетеня до Дня святого Миколая.

Практична робота

Створення публікації на основі макету

Мета: ознайомити студентів з видами і можливостями створення й редагування публікацій.

Матеріальне забезпечення: Microsoft Publisher 2003, інструкція практичної роботи, підготовлена за допомогою Microsoft Word і Microsoft PowerPoint, папка Do_sam, яка містить папки з графічними (zobragennya) і текстовими (tekst) файлами.

Завдання:

1. Завантажити програму Microsoft Publisher:

Пуск/Програми/Microsoft Office/Microsoft Office Publisher.

2. Створити бюлетень на основі макету Полутона.

Пункт меню Файл/Создать/в області задач Новая публикация вибрати групу Начать с макета/вибрати Публикации для печати/Бюлетни/справа у вікні перегляду колекцій обрати Полутона.

3. Видаліть 2, 3 сторінку інформаційного бюлетеня.

Для того щоб видалити сторінку, необхідно клацнути правою кнопкою миші по потрібному номеру сторінки, який знаходиться в нижній частині вікна,



Рис. 2

і вибрати **Удалити сторінку**, у вікні **Удаление страницы**, вибрати **Обе страницы**.

4. Ввести текст до інформаційного бюлетеня, замінюючи текстові заповнювачі, що знаходяться в текстових рамках.

Заповнити текстові поля необхідними відомостями: назва бюлетеня **Розвиваючі ігри для малюків**, дата і номер випуску, поля **Зверніть увагу**, **Основна стаття**, **Додаткова стаття** та статті на інших сторінках, відповідно ввівши їхні назви (матеріал для статей шукати в папці **Do_sam/tekst**, яку подає викладач); відомості про організацію, що випускає бюлетень (**Дитячий садочок**) та ін. Для введення тексту потрібно клацнути лівою кнопкою по текстовому по-

лі, натиснути кнопку **Del** і можна вводити текст. Для вставлення тексту з буферу обміну: правою кнопкою і **Вставити**.

Примітка! Може відбуватись перехід тексту до відповідного текстового поля та неповне відображення в даному текстовому полі.

А в презентації це показано більш наочно (рис. 3).

5. Замінити або вставити потрібні зображення, які знаходяться в папці **Do_sam/obrazennya**.

Для заміни малюнка потрібно клацнути по малюнку правою кнопкою миші і вибрати **Изменить рисунок/Из файла**. Для вставлення — вибрати **Вставка/Рисунок/Из файла**.

6. Додавання календаря на останній сторінці.

На сторінці у верхній правій частині розмістити календар на наступний місяць: пункт меню **Вставка/Объект библиотеки макетов/у вікні Библиотека макетов** на вкладці **Разделы** виберіть **Календари/Календарь Горошины**. Зменшіть розміри та розмістіть його у правій верхній частині сторінки.

Примітка! За замовчуванням календар створюється на поточний місяць, для того щоб змінити дати, потрібно виділити календар, натиснути на кнопку, яка активується під календарем і натиснути в лівому нижньому куті (внизу області задач) **Изменить диапазон дат**. У діалоговому вікні **Изменение календарных дат** встановити діапазон.

Наприклад, вікно презентації (рис. 4).

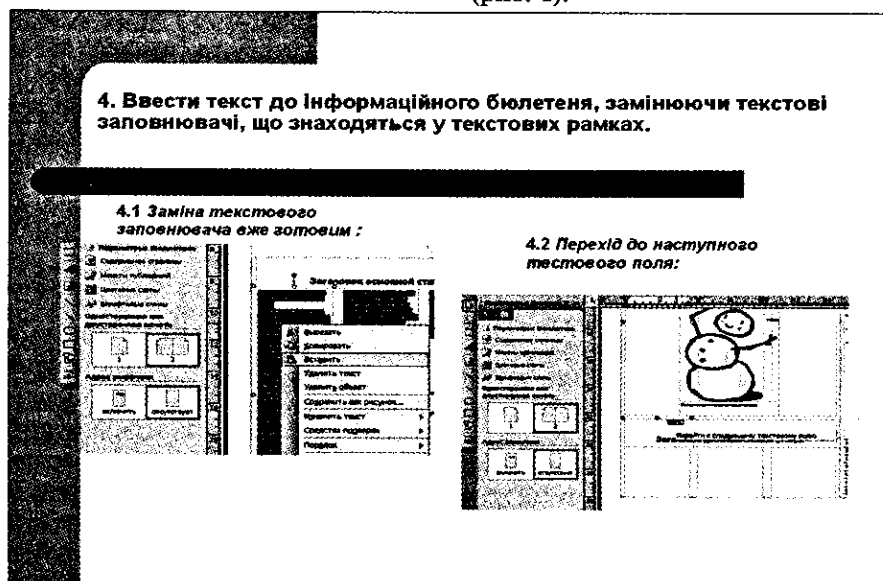


Рис. 3

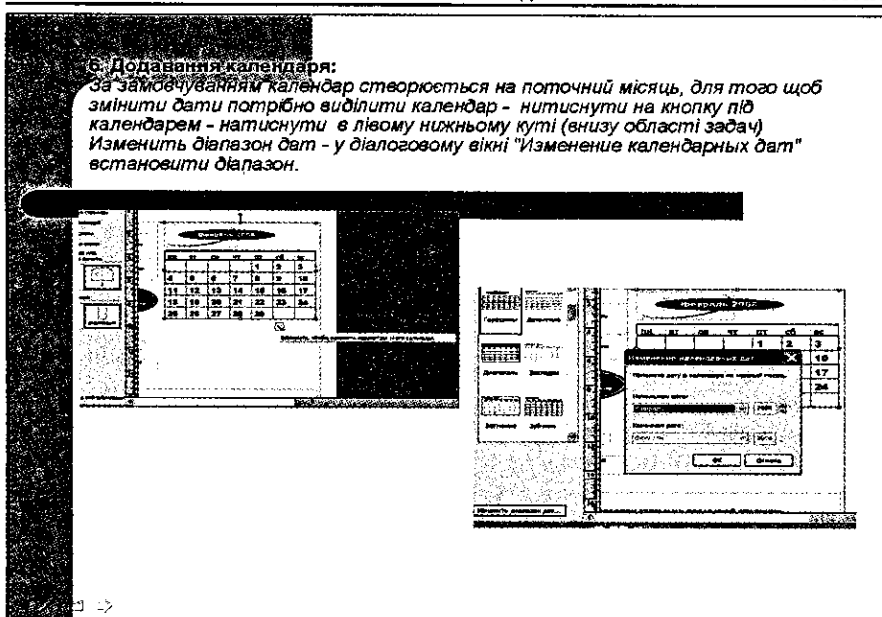


Рис. 4

7. У створенні публікації також, за потреби, можна користуватись знайомими з Microsoft Word об'єктами WordArt, Автофігурами, Написами, Таблицями та ін.

Розміщення вищезгаданих об'єктів аналогічне до Microsoft Word.

Лабораторна робота

Створення низки публікацій відповідно до обраної теми

Мета: використовуючи здобуті знання, уміння та навички, створити публікації відповідно до обраної теми.

Матеріальне забезпечення: Microsoft Publisher 2003, презентація попередніх робіт у Microsoft PowerPoint, папка Do_lab, яка містить папки з графічними і текстовими файлами.

Завдання:

1. Підготувати такі види публікацій: бюлетень, запрошення, привітання, конверт та привітальні листівки.

Бюлетень повинен містити не менше 2-х статей, заміток, привітання, віршики, загадки та ін. Запрошення батьків на дитяче свято. Привітання батьків, дітей, співробітників. Конверт, святково оформлений, для відправлення привітальної листівки.

2. Матеріал для роботи міститься в папці Do_lab, картинки і тексти, а також пропонується скористатись глобальною мережею Інтернет.

3. Створити презентацію свого проекту.

4. Для отримання найвищого балу можна додатково створити Веб-сторінку.

Запитання для самоконтролю та самопідготовки

1. Що таке публікація? Які є типи публікацій? Які є способи створення публікації?

2. Як відобразити область завдань?

3. Як змінити макет, кольорову схему та шрифтову схему публікації?

4. Як перейти з однієї сторінки на іншу, якщо публікація має декілька сторінок? Як додати нову сторінку до публікації? Як видалити сторінку з публікації?

5. Як додати нові об'єкти (картинки, календарі, зміст тощо) до публікації? Як змінити властивості об'єктів?

6. Як згрупувати/розгрупувати об'єкти?

7. Як створити зв'язані текстові поля? Як розірвати зв'язок між ними?

8. Які властивості об'єктів можна змінювати за допомогою панелі інструментів Измерение?

Для студентів фізико-математичного факультету така робота пропонується як самостійна контрольна робота і відповідно, залежно від спеціальності, набір з близько тридцяти свят.

Частина науковців і практиків переконана в тому, що комп'ютер дає нові можливості для творчого розвитку дітей і вчителів, створює передумови для звільнення від нудного традиційного курсу навчання й розробити нові ідеї і засоби виявлення, дає можливість вирі-

шувати цікаві й складні проблеми. Інші вважають, що всі: і діти, і дорослі — повинні навчитися здійснювати контроль над машинами, не чекаючи того моменту, коли ті почнуть управляти нами. На погляд цієї групи людей, уміння користуватися комп'ютером — не що інше, як засіб самозахисту. Але й прихильники, й противники комп'ютерів переконуються в тому, що в результаті здобутих знань про комп'ютери й набутих навичок роботи на них діти будуть краще підготовлені до життя й створення матеріального благополуччя в мінливому світі.

Отже, суть проектної технології — стимулювання інтересу учнів до певних проблем, які передбачають володіння визначеною сумою знань, і через проектну діяльність, яка передбачає розв'язання однієї або цілої низки проблем, показ практичного застосування набутих знань. Отже, здійснюється перехід від теорії до практики, гармонійно поєднуючи академічні знання з прагматичними, дотримуючись відповідного їх балансу на кожному етапі навчання.

Перспективи дослідження значеної в статті проблеми полягають у розробці системи методів, прийомів і засобів навчання, які сприятимуть підвищенню пізнавального інтересу майбутніх фахівців до вивчення інформатики, їх активності, творчої самостійності у засвоєнні знань.

Література

- Освітні технології: [навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кікченко, О.М. Любарська [та ін.]; за заг. ред. О.М. Пехоти. — К.: А.С.К., 2001. — 255 с.
- Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повышения квалификации пед. кадров / Евгения Семеновна Полат, Марина Юрьевна Бухаркина, Марина Владимировна Моисеева, Александр Юрьевич Петров; под ред. Евгения Семеновны Полат. — М.: Academia, 2001. — 271 с. — (Высшее образование).
- Тихонова Т.В. Педагогичні умови професійного саморозвитку майбутнього вчителя інформатики: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Тихонова Тетяна Валентинівна. — К., 2001. — 220 с.
- Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: навч. посіб. / О.М. Пехота, В.Д. Буда, А.М. Старева [та ін.]; за ред. І.А. Зязюна, О.М. Пехоти. — К.: Видавництво А.С.К., 2003. — 240 с.